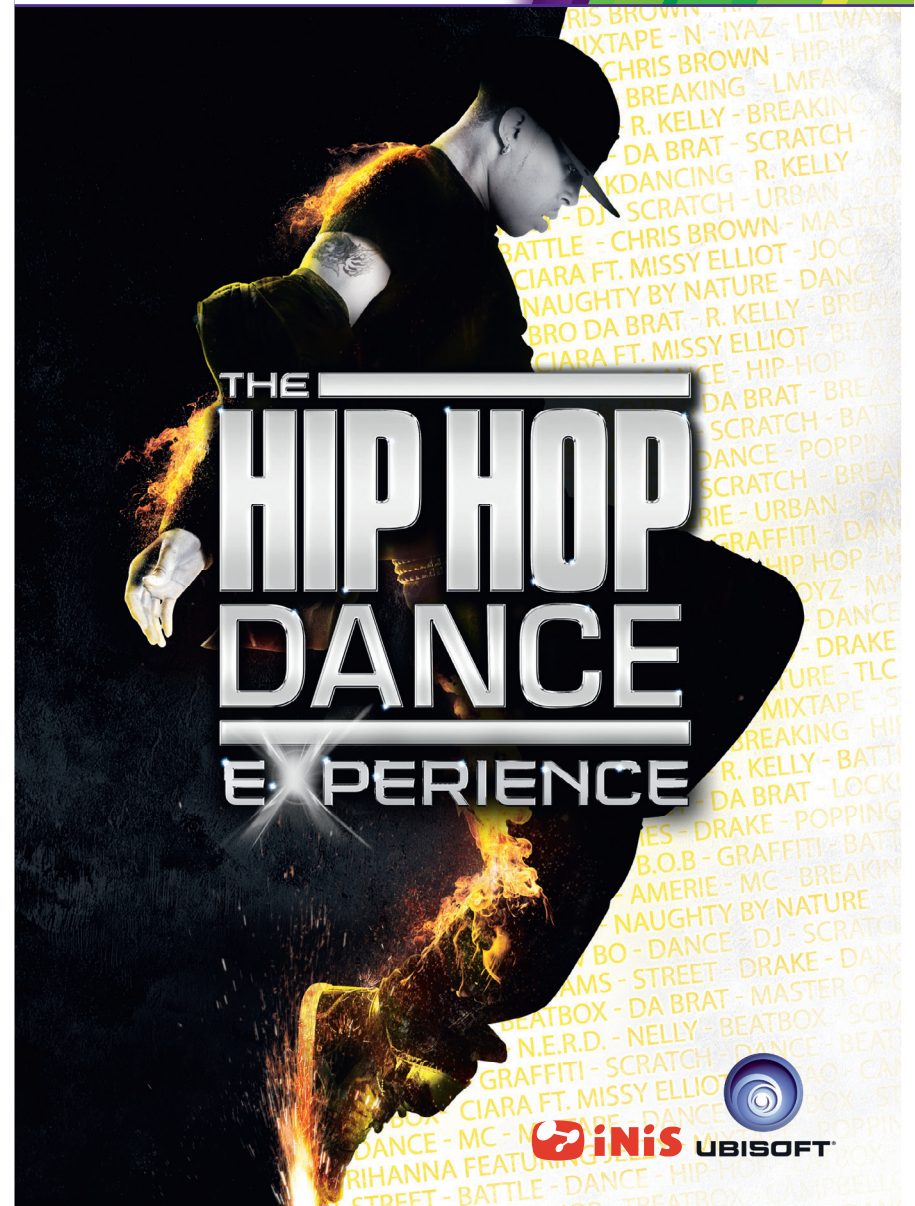




KINECT™



300051016





WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör. www.xbox.com/support.

Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

INHALT

VOR DEM SPIEL	2
DAS SPIEL	3
SCHWING DAS TANZBEIN!	6
SPIELMODI	7
OPTIONEN	9
KUNDENDIENST	10
GARANTIE	11

VOR DEM SPIEL

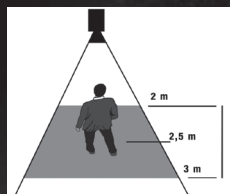
Erlerne über 700 kultige Hip-Hop-Tanz-Moves aus 40 Hip-Hop-Chartstürmern an 6 aufregenden Schauplätzen. Schnapp dir einen Freund, damit ihr euch in einer Dance Battle messen oder kooperativ in 4 verschiedenen Modi spielen könnt. Endlich ein Tanzspiel, bei dem sich alles nur um Hip-Hop dreht!



Die Grundlagen

- Platziere den Xbox 360 Kinect™-Sensor vor dem Bereich, in dem du spielen möchtest. Am besten ist es, den Kinect-Sensor direkt unter dem Fernsehbildschirm zu platzieren.
- Orientiere dich am „Kinect Mirror“-Fenster in der oberen Ecke deines Bildschirms, um sicherzustellen, dass du dich nicht zu weit entfernt vom oder zu nah am Kinect-Sensor befindest.
- Räume alle Möbel und Hindernisse aus dem entsprechenden Bereich.
- Mit Beleuchtung kann der Sensor dich besser erkennen.
- Trage möglichst keine weite Kleidung, damit deine Körperbewegungen besser erkannt werden.

Spielfeld



Um The Hip Hop Dance Experience zu spielen, musst du dich innerhalb des grauen Spielfelds befinden. Bleibe stets im Spielfeld, um bestmögliche Körpererkennung und Feedback zu ermöglichen.

Brauchst du Hilfe? Wenn du meinst, dass der Kinect-Sensor Probleme hat, dich zu erkennen, aktiviere den Kinect Guide (strecke dazu deine linke Hand nach links unten aus), wähle den Kinect Tuner und folge den Anweisungen.

Kinect-Mikrofon

Du kannst das Mikrofon in Kinect verwenden, um Titel aus dem Song-Auswahl-Menü zu verwenden, indem du „Select“ und dann den Songtitel sagst. Die Spracherkennungsfunktion wird nur auf Englisch unterstützt.

Menüs

Mithilfe des Kinect-Sensors kannst du dich durch alle Menüs von The Hip Hop Dance Experience bewegen, ohne den Xbox 360 Controller zu verwenden.

Ein Spiel pausieren

Du brauchst eine Pause? Du kannst das Spiel jederzeit unterbrechen, indem du:

- den Kinect Guide aktivierst
- das Spielfeld verlässt

DAS SPIEL

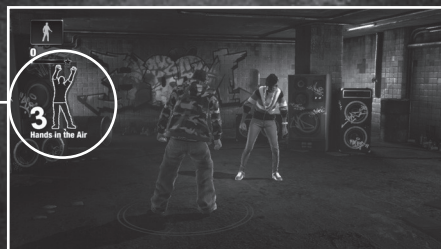


Deine Herausforderung besteht darin, zum Beat zu tanzen und die Bewegungen der Tänzer vor dir auf dem Bildschirm so gut wie möglich nachzuahmen. Während des Tanzens verfolgt der Kinect-Sensor deine Bewegungen und vergleicht sie dann mit den Moves des Vortänzers, um deine Leistung bewerten zu können. Das Feedback für dich erscheint in Echtzeit unter deinem Tänzer.

Nächste Tanzkarte

Tanzkarten erscheinen neben jedem Tänzer, um den Spieler zu informieren, welches der nächste Tanz ist. Außerdem wird ein Countdown bis zum nächsten Tanz angezeigt. Wenn du dich an diesen Tanzkarten orientierst, wird dir das auch helfen, die Tanzchoreografie für jeden Song zu lernen und sie dir zu merken.

Nächste Tanzkarte



Deine Punkte

Jeder Spieler hat eine eigene Punkteanzeige, die seine Gesamtpunkte während seiner Auftritte wiedergibt.

Zusätzlich zu seiner Punktzahl bekommt jeder Spieler auch sofort ein Feedback zu jedem ausgeführten Move. Dieses Feedback wird unter dem Tänzer angezeigt:

- **SUPER!!** bedeutet, dass der Spieler richtig spitze ist und die höchstmögliche Punktzahl für diesen Move erhalten hat.
- **COOL!** bedeutet, dass der Spieler den Move zeigt und ihn fast beherrscht.
- **NETT!** bedeutet, dass der Spieler nah dran ist, den Move richtig auszuführen.
- **SCHWACH** bedeutet, dass der Spieler es versucht und den Move so langsam versteht.
- **MIES!** bedeutet, dass der Spieler den Move nicht geschafft hat und sich mehr anstrengen muss.

Punkte-HUD



Star-Anzeige

Die Star-Anzeige füllt sich, je nachdem, wie gut du tanzt. Je höher die Bewertung für deine Tänze ist, desto mehr füllt sich die Star-Anzeige. Fülle die Star-Anzeige auf, um den Star-Modus zu aktivieren und Bonuspunkte für jeden erfolgreich ausgeführten Tanz zu erhalten.

Star-Anzeige



Infos zu Ergebnissen

Punkte: Wie viele Punkte du bei einem Song erhalten hast (abhängig davon, wie gut du die Tanzchoreografie ausgeführt hast).

Bestenliste: Vergleiche deine Ergebnisse lokal in Offline-Spielen oder global mit dem Rest der Welt!

Beste/schlechteste Tanz: Sieh dir an, welchen Tanz du am besten aufgeführt hast, und an welchem du noch arbeiten musst.



Songvorschläge

Wenn du in Dance Party einen Song beendest, kannst du aus drei Vorschlägen auswählen, die auf dem gerade gespielten Song basieren, um schnell andere Songs ausprobieren zu können.

Dreh auf!: Ein zufällig ausgewählter Song mit nächsthöherem Schwierigkeitsgrad (im Vergleich zum gerade beendeten Song). Je mehr Flammen, desto höher der Schwierigkeitsgrad.

Halt den Groove!: Ein zufällig für dich ausgewählter Song mit einem ähnlichen Tempo (+/- 10 BPM).

Zufallshits!: Ein zufällig aus allen Songs, die dir auch gefallen könnten, ausgewählter Song.

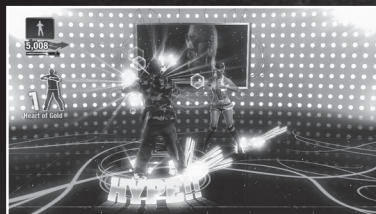
Tanzverknüpfung: Brauchst du Unterstützung, um dein tänzerisches Können zu verbessern? Du kannst mit dieser Verknüpfung direkt in den „Power Skooling“-Modus springen und an deiner Tanzchoreografie arbeiten.



Verknüpfung zu Power Skooling

SCHWING DAS TANZBEIN!

Bereit zum Tanzen? Imitiere einfach die Tanz-Moves, die der Tänzer dir gegenüber aufführt.



Einstieg jederzeit

Andere Spieler können – ob im Menü oder während des Spiels – jederzeit einem Spiel beitreten, indem sie das Kinect-Spielfeld betreten und ihre rechte Hand für ein paar Sekunden über ihren Kopf heben.



SPIELMODI

Dance Party

Spiele allein oder mit einem Freund. Wähle einen der 40 Songs aus dem Song-Auswahl-Menü, wähle die Schwierigkeit deiner Tanzchoreografie – jeder Spieler kann entsprechend der eigenen Fähigkeiten seine eigene Stufe wählen – und starte sofort mit dem Spiel. Wenn du in diesem Modus einen Song beendet hast, wird deine Punktzahl errechnet und deine besten und schlechtesten Moves werden bestimmt. Eine Verknüpfung zum „Power Skooling“-Modus zum Üben von Moves wird ebenfalls auf dem „Probier diese Songs“-Bildschirm verfügbar sein.



Dance Battle

In diesem Multiplayer-Modus kämpfen zwei Spieler gegeneinander um den Sieg, indem sie Tanz-Moves korrekt ausführen und so ihren Balken auffüllen. Der Spieler mit dem vollsten Balken am Ende des Battles gewinnt!



Dance Marathon

Tanze in diesem Modus bis zum Umfallen und erlebe die endlose Party dieses Hip-Hop-Marathons! Verwende alle Songs und alle Tanz-Moves, spiele Song um Song, sammle Punkte und erhöhe deine Gesamtpunktzahl, bis du einfach nicht mehr tanzen kannst ...



Power Skooling

In dieser „Skool“ lernst du alle Tanz-Moves, die du unbedingt üben und beherrschen möchtest. Suche dir die Moves aus, verlangsame sie, unterteile sie in Elemente und lerne sie Schritt für Schritt, bis du sie beherrschst und perfektioniert hast. Wenn dir der Tanz zu schnell ist, hebe einfach deine rechte Hand, um das Tempo zu verlangsamen.



Garderobe

Zeige deinen persönlichen Stil und passe das Aussehen oder die Kleidung deines Avatars mit authentischer Hip-Hop-Mode an. Alles von der Baseballmütze auf deinem Kopf bis zu den Schuhen an deinen Füßen kann ausgetauscht und verändert werden.



OPTIONEN



Spracherkennung

Schalte die Kinect-Spracherkennungsfunktion ein oder aus, mit der du Songs mit deiner Stimme auswählen kannst.

Latenzeinstellungen

Passe die Zeitverzögerung zwischen dem Audio- oder visuellem Timing und dem Gameplay ab. Um Anpassungen vorzunehmen, ist ein Xbox 360 Controller erforderlich.

Speichergerät ändern

Change the storage device for the auto-saved local data or your profile data here. You can also select another storage device to save or load your save data.

Mitwirkende

Sieh dir eine Liste der Menschen an, die keine Mühe gescheut haben, um dir dieses tolle Spielerlebnis zu ermöglichen!

Und ein großes „Danke“ von iNiS und dem Team bei Ubisoft.

KUNDENDIENST

KOSTENLOSE KONTAKTMÖGLICHKEITEN

Auf unserer Kundendienst-Seite finden Sie Antworten auf die am häufigsten gestellten Fragen, Lösungen zu bekannten Problemen und viele Informationen rund um unsere Spiele:

<http://support.ubisoft.com>

Sie haben keine Antwort auf Ihre Frage gefunden? Wir sind Ihnen gerne behilflich! Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung, um mit uns

Kontakt aufzunehmen:

Support-Anfrage:

Anfragen via Kundendienst-Seite beantworten wir von Montag bis Freitag zwischen 12:00 und 21:00 Uhr. Wählen Sie auf der Kundendienst-Seite Ihr Spiel und klicken Sie auf „Fragen Sie uns“. Bitte stellen Sie uns mit Ihrer Anfrage alle relevanten Informationen (z.B. Konsolenversion, genaue Fehlermeldung etc.) zur Verfügung. Nur so sind wir in der Lage, Ihnen gezielt zu helfen.

Live-Chat:

Unser Live-Chat ermöglicht es Ihnen, direkt und unverbindlich mit einem Ubisoft-Support-Mitarbeiter zu chatten. Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass komplexere Probleme im Chat nicht gelöst werden können. Wir bieten den Chat ausschließlich für die Themenbereiche an, die auf der Chatseite angegeben sind.

Technik-Foren:

Weitere Tipps und Lösungen können Sie in unseren Technik-Foren erhalten, wo darüber hinaus eine große und kompetente Spieler-Community aktiv ist. Zusätzlich können Sie nicht-technische Fragen in den allgemeinen Foren stellen.

Alle Foren finden Sie unter: **<http://forums-de.ubi.com/eve>**

KOSTENPFLICHTIGE KONTAKTMÖGLICHKEITEN

Technische Hotline:

Ergänzend zu den kostenlosen Support-Angeboten bieten wir Ihnen eine kostenpflichtige telefonische Hotline von Montag bis Freitag zwischen 12:00 und 21:00 Uhr unter der Rufnummer **0900 - 1824832** (0,24 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) für unsere Spiele an. Haben Sie bitte Verständnis dafür, dass komplexere Probleme nicht telefonisch gelöst werden können. Wir empfehlen Ihnen, Support-Anfragen grundsätzlich über die Kundendienst-Seite zu stellen.

Spiele-Hotline:

Bei Fragen zum Spielinhalt, Tipps und Tricks können Sie sich unter der Rufnummer **0900 – 1824847** (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) an unsere Spiele-Hotline wenden.

Für unsere Kunden aus Österreich stehen folgende Hotline-Nummern zur

Verfügung:

Technische Hotline: **0900 – 060860** (0,28 Euro/Minute aus dem österreichischen Festnetz)

Tipps und Tricks: **0900 – 510995** (2,17 Euro/Minute aus dem österreichischen Festnetz)

Wir freuen uns auf Ihren Besuch / Ihren Anruf bei uns!

Ihr Ubisoft-Team

GARANTIE

Ubisoft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubisoft Kundendienst.

Ubisoft garantiert dem Käufer eines Original-Produkts, dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

Falls ein Produkt ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit zurückgesandt wird, behält sich Ubisoft das Recht vor, es auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls das Produkt zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt.

Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand „wie besehen“ gekauft.

Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seine Nutzung entstehen. Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

EIGENTUMSRECHT

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaprodukt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubisofts und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen, die das geistige Eigentum betreffen, geschützt werden. Der Quelltext dieses Multimediaprodukts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubisofts weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen oder in irgendeiner anderen Form.

Die Erstellung von Sicherungskopien, soweit im Rahmen der gesetzlichen Vorschriften rechtmäßig, bleibt von dem Vorstehenden unberührt.



The Hip Hop Dance Experience © 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2012 Autodesk, Inc. All rights reserved. Developed by INiS Corporation. Published by Ubisoft Entertainment.